

REGULAMIN ESCAPE ROOM

§ 1

Definicje

Dla potrzeb Regulaminu, poniższym zwrotom nadaje się następujące znaczenie:

- 1) **Organizator** - spółka z ograniczoną odpowiedzialnością spółka komandytowa z siedzibą w Warszawie, adres: ul. Przyjaźni 79 A, 04-544 Warszawa, nr KRS 0000842615, NIP 9522206395;
- 2) **Klient** – osoba fizyczna posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych, osoba prawna lub jednostka organizacyjna nie posiadająca osobowości prawnej, a posiadająca zdolność do czynności prawnych, dokonująca Rezerwacji i zawierająca Umowę; w razie wątpliwości uznaje się, że osoba dokonująca czynności faktycznych i prawnych na rzecz i w imieniu Klienta jest do tego umocowana przez Klienta i ponosi z tego tytułu solidarną odpowiedzialność z Klientem; w przypadku gdy Klient bierze udział w Grze, postanowienia dotyczące Uczestników stosuje się odpowiednio do Klienta;
- 3) **Uczestnik** – osoba fizyczna biorąca udział w Grze posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych, a w przypadku osoby nieposiadającej pełnej zdolności do czynności prawnych (która ukończyła 13 rok życia), osoba legitymująca się zgodą przedstawiciela ustawowego na uczestnictwo w Grze oraz znajdującą się pod nadzorem osoby posiadającej pełną zdolność do czynności prawnych albo legitymująca się pisemnym, pod rygorem nieważności oświadczeniem opiekuna prawnego o braku przeciwwskazań do uczestnictwa w Grze i wyrażającym zgodę na samodzielne uczestnictwo osoby nieposiadającej pełnej zdolności do czynności prawnych w Grze; odpowiedzialność za Uczestników w związku z realizacją zawartej Umowy ponosi Klient solidarnie z samymi Uczestnikami;
- 4) **Witryna** – domena internetowa o adresie www.mysteryexpress.pl, na której zamieszczone są szczegółowe informacje odnośnie lokalizacji i rodzaju udostępnianych przez Organizatora Pokoi, rodzaju i czasu trwania Gry, a także za pośrednictwem której możliwe jest dokonanie Rezerwacji;
- 5) **Rezerwacja** – oferta zawarcia Umowy w rozumieniu Kodeksu cywilnego składana przez Klienta w sposób i na zasadach określonych w Regulaminie; Rezerwacja wiąże Klienta przez okres 30 dni od dnia jej złożenia; informacje zamieszczone w Witrynie nie stanowią oferty w rozumieniu przepisów Kodeksu cywilnego, lecz zaproszenie do zawarcia umowy;
- 6) **Gra** – usługa świadczona przez Organizatora polegająca na uczestnictwie w pojedynczej grze logicznej typu „escape room”, w wybranym przez Klienta Pokoju na zasadach i warunkach wynikających z zawartej przez strony Umowy i Regulaminu;
- 7) **Pokój** – wybrane przez Klienta pomieszczenie lub zespół pomieszczeń udostępnianych przez Organizatora, w celu odbycia się Gry; szczegółowa informacje na temat rodzaju Pokoju określone są w Witrynie;
- 8) **Lokal** – lokal użytkowy, w którym zlokalizowane są Pokoje położony w Warszawie (01-785), ul. Władysława Broniewskiego 7;
- 9) **Umowa** – zawierana pomiędzy Klientem a Organizatorem umowa na udostępnienie Pokoju w celu realizacji Gry na zasadach wynikających z Rezerwacji oraz Regulaminu, szczegółowo określająca między innymi rodzaj i miejsce udostępnianego Pokoju, czas Gry, liczbę Uczestników, wysokość i sposób zapłaty wynagrodzenia Organizatora;
- 10) **Przedsiębiorca** – osoba fizyczna posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych, osoba prawna lub jednostka organizacyjna nie posiadająca osobowości prawnej a posiadająca zdolność do czynności prawnych, dokonująca z Organizatorem czynności prawnej związanej bezpośrednio z jej działalnością gospodarczą lub zawodową, w tym zawierająca z

Organizatorem Umowę lub dokonującą zakupu vouchera albo na rzecz której mogą być świadczone usługi drogą elektroniczną;

- 11) **Konsument** - osoba fizyczna posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych, dokonująca z Organizatorem czynności prawnej niezwiązanej bezpośrednio z jej działalnością gospodarczą lub zawodową, w tym zawierająca z Organizatorem Umowę lub dokonująca zakupu vouchera albo na rzecz której mogą być świadczone usługi drogą elektroniczną;
- 12) **Przedsiębiorca na prawach konsumenta** – pełnoletnia osoba fizyczna dokonująca z Organizatorem czynności prawnej (np. zawierająca z Organizatorem Umowę lub dokonująca zakupu vouchera albo na rzecz której mogą być świadczone usługi drogą elektroniczną), bezpośrednio związanej z jej działalnością gospodarczą, gdy z treści tej czynności prawnej (umowy) wynika, że nie ma ona dla tej osoby charakteru zawodowego, wynikającego w szczególności z przedmiotu wykonywanej przez nią działalności gospodarczej, udostępnionego na podstawie przepisów o Centralnej Ewidencji i Informacji o Działalności Gospodarczej;
- 13) **Regulamin** – niniejszy dokument wraz z załącznikami regulujący kwestie dokonywania Rezerwacji, zawierania i rozwiązywania Umowy, korzystania z Gier oferowanych przez Firmę, zasady udostępnienia i korzystania z Pokoju, prawa i obowiązki Klienta, Uczestnika oraz Organizatora; Regulamin stanowi integralną część każdej Umowy, o ile z postanowień Umowy nie wynika inaczej; Klient i Uczestnicy są zobowiązani do przestrzegania Regulaminu, a dokonanie Rezerwacji i uczestnictwo w Grze stanowi potwierdzenie zapoznania się i akceptację Regulaminu.

§ 2

Dane kontaktowe Organizatora

1. Organizator wskazuje następujące dane kontaktowe Organizatora (nazwa, siedziba, adres do kontaktu):
 - a) Nazwa: spółka z ograniczoną odpowiedzialnością spółka komandytowa z siedzibą w Warszawie;
 - b) adres kontaktowy: ul. Przyjaźni 79 A, 04-544 Warszawa;
 - c) numer telefonu: +48 733 023 133;
 - d) numer rachunku bankowego Organizatora: 86 1020 4900 0000 8402 3293 0539 .
2. Klient może porozumiewać się z Organizatorem za pomocą adresów i numeru telefonu podanych w ust. 1 powyżej bieżącego paragrafu.
3. Klient może porozumieć się telefonicznie z Organizatorem w dniach i godzinach świadczenia przez niego Usług zgodnie z § 3.
4. Klient może składać reklamacje pod adresem Organizatora: ul. Przyjaźni 79 A, 04-544 Warszawa; mail: kontak@mysteryexpress.pl .

§ 3

Postanowienia ogólne

1. Organizator świadczy usługi 7 dni w tygodniu, w tym: niedziela-czwartek w godz. 9.00-23.00 oraz piątek-sobota w godz. 9.00-24.00 W tych godzinach możliwe jest dokonanie Rezerwacji oraz realizacja Umowy.
2. Uczestnicy winni przybyć co najmniej 10 minut przed godziną Rezerwacji, w celu potwierdzenia zapoznania się z Regulaminem, wytłumaczenia zasad Gry – w szczególności warunków i predyspozycji psychofizycznych uczestnictwa w Grze, obsługi znajdujących się w Pokoju urządzeń i specyfikacji konkretnego Pokoju. W przeciwnym wypadku Organizator nie ponosi

- odpowiedzialności za brak możliwości zapoznania się z zasadami Gry przez Uczestników i zastrzega sobie prawo do skrócenia czasu Gry o długość spóźnienia.
3. Na terenie Lokalu obowiązuje całkowity zakaz palenia, spożywania alkoholu i środków odurzających.
 4. Do Gry nie mogą przystąpić osoby będące pod wpływem alkoholu, środków odurzających i innych substancji wpływających na świadomość i stan umysłu.
 5. Organizator może, ze względów bezpieczeństwa, odmówić przyjęcia Uczestników, którzy nie spełniają warunków zawartych w punkcie 1-4. W takim przypadku nie powstają po stronie Organizatora żadne negatywne konsekwencje prawne, w tym finansowe, w szczególności w takim przypadku Organizator ma prawo odmówić poszczególnym lub wszystkim Uczestnikom wstępu do Pokoju, a Klient nie ma prawa do zwrotu opłaty za wstęp.
 6. W przypadku, gdy Uczestnicy spóźnią się więcej niż 15 minut (liczonych od momentu kiedy Gra miała się rozpocząć), Organizator ma prawo anulować Grę i odmówić prawa wstępu do Pokoju. W takim przypadku nie powstają po stronie Organizatora żadne negatywne konsekwencje prawne, w tym finansowe, w szczególności Klient nie ma prawa do zwrotu opłaty za Grę.
 7. Każdy z Uczestników bierze udział w Grze na własną odpowiedzialność.
 8. Osoby cierpiące na klaustrofobię, epilepsję, duszności, mające problemy z sercem lub krążeniem, osoby o ograniczonej zdolności poruszania się lub ograniczonej sprawności fizycznej, kobiety w ciąży lub osoby będące w trakcie leczenia psychicznego lub psychiatrycznego oraz cierpiące na inne schorzenia, które mogłyby mieć wpływ na udział w Grze, nie powinny korzystać z usług Organizatora, a jeśli to zrobią to czynią to wyłącznie na własną odpowiedzialność. Osoby wymienione w zdaniu poprzednim, przed rozpoczęciem Gry proszone są o kontakt z przedstawicielem Organizatora dostępnym w Lokalu (np. z Animatorem) oraz o poinformowanie go o powyższych przypadłościach. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za pogorszenie się stanu zdrowia Uczestnika wynikające z uczestnictwa w Grze osób cierpiących na ww. przypadłości.
 9. W trakcie Gry obowiązuje całkowity zakaz korzystania z telefonów komórkowych, aparatów fotograficznych, kamer, kalkulatorów, latarek i innych urządzeń elektronicznych.
 10. Wszystkie przedmioty wymienione w punkcie 9, przed rozpoczęciem Gry, należy pozostawić w specjalnie do tego przeznaczonym miejscu w recepcji, a następnie, po zakończeniu Gry, odebrać je z powrotem. W miejscu do tego przeznaczonym Uczestnicy mogą pozostawić odzież wierzchnią. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za pozostawione mienie Uczestników, o którym mowa w bieżącym punkcie.
 11. W Lokalu, w tym w Pokojach, panuje absolutny zakaz robienia zdjęć i realizowania filmów video. Każda próba złamania powyższego zakazu będzie traktowana jako naruszenie dóbr intelektualnych Organizatora i będzie skutkowała podjęciem kroków prawnych wobec naruszającego ww. zakaz.
 12. Zakazuje się wnoszenia i używania w Lokalu, w tym z Pokojach, jakichkolwiek ostrych lub niebezpiecznych narzędzi takich jak: broń, nóż, amunicja, maczety, tasaki, śrubokręty, klucze hydrauliczne etc. W Lokalu oraz Pokojach zabronione jest palenie papierosów (w tym e-papierosów) oraz używanie zapalniczek i zapalek.
 13. Przedstawiciel Organizatora (np. Animator), który zauważy, że którykolwiek z Uczestników używa któregośkolwiek z urządzeń lub przedmiotów wymienionych w punkcie 9, 11 lub 12 wbrew postanowieniom ww. punktów, może przerwać Grę i odmówić jej kontynuowania. W takim przypadku Klientowi i Uczestnikom nie przysługuje zwrot pieniędzy za Grę. Ponadto, na żądanie Organizatora Klient oraz Uczestnicy zobowiązani są do niezwłocznego opuszczenia Pokoju oraz Lokalu.

14. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody w mieniu Uczestników powstałe z winy Uczestników, osób trzecich bądź wskutek działania siły wyższej.

§ 4

Rezerwacja

1. Dokonanie Rezerwacji jest warunkiem niezbędnym do skorzystania z Gry i z chwilą jego złożenia stanowi ofertę zawarcia z Organizatorem Umowy na warunkach wynikających z Rezerwacji i Regulaminu.
2. Rezerwacji Pokoju zagadek dokonać można w następujący sposób:
 - a) elektronicznie, korzystając z formularza zamieszczonego w Witrynie znajdującego się w zakładce: „Zarezerwuj!”
 - b) elektronicznie, za pośrednictwem portalu internetowego LockMe, prowadzonego przez Lockme sp. z o.o., ul. Ofiar Oświęcimskich 17, 50-069 Wrocław KRS 0000942965, dostępnego pod adresem <https://lockme.pl/poland> na zasadach i warunkach określonych w tym portalu (dalej: LockMe);
 - c) mailowo, telefonicznie albo osobiście na podane w Regulaminie dane teleadresowe Organizatora.
3. Dostępne i obowiązujące godziny Rezerwacji znajdują się w Witrynie, w zakładce „Zarezerwuj!”. Rezerwacja w innych godzinach poza godzinami dostępnymi w systemie rezerwacji, jest możliwa po uprzednim uzgodnieniu tego z Organizatorem w drodze mailowej lub telefonicznej – postanowienia ustępu poprzedzającego lit. c stosuje się odpowiednio.
4. W celu dokonania Rezerwacji (za wyjątkiem rezerwacji dokonywanej za pośrednictwem LockMe) należy podać następujące informacje:
 - a) imię i nazwisko Klienta,
 - b) liczbę Uczestników,
 - c) rodzaj wybranego Pokoju,
 - d) datę i godzinę Rezerwacji,
 - e) numer telefonu kontaktowego Klienta,
 - f) adres email Klienta,
 - g) informacje o specjalnych potrzebach (np. potrzebę wystawienia faktury),
 - h) sposób zapłaty,
 - i) dane adresowe Klienta, tj. jego adres zamieszkania (przedmiotowe dane są niezbędne w przypadku, gdy płatność za realizację Umowy nie zostanie przez Klienta zrealizowana łącznie z dokonaniem rezerwacji (np. w przypadku wybrania płatności gotówką lub voucherem w Lokalu, jak również na wypadek ewentualnej konieczności skierowania wobec Klienta roszczeń związanych ze szkodą poniesioną przez Organizatora na skutek zniszczeń Pokoju oraz jego wyposażenia),oraz należy zaakceptować Regulamin.
5. W przypadku rezerwacji dokonywanej za pośrednictwem LockMe Klient – niezależnie od oświadczeń składanych w portalu LockME - zobowiązany jest również do udzielenia niezbędnych informacji oraz złożenia niezbędnych zgód i oświadczeń zgodnie z wymogami Organizatora (w tym zaakceptowania niniejszego Regulaminu, Polityki Prywatności oraz udzielenia niezbędnych zgód umożliwiających udział w Grze);
6. Dokonanie Rezerwacji jest równoznaczne ze złożeniem przez Klienta oświadczenia, że:
 - a) jest umocowany do zawarcia Umowy w imieniu i na rzecz Klienta, a podane przez niego dane są prawdziwe,
 - b) posiada środki finansowe wystarczające na pokrycie wynagrodzenia za wykonanie Umowy,

- c) zobowiązał się do doręczenia wszystkim Uczestnikom (albo przedstawicielom ustawowym Uczestników nieposiadającym zdolności do czynności prawnych) Regulaminu oraz Polityki Prywatności Organizatora przed zawarciem Umowy, jak również oświadcza, że wszyscy Uczestnicy (albo ich przedstawiciele ustawowi) akceptują ich treść,
 - d) wszyscy Uczestnicy spełniają określone w Regulaminie wymogi w zakresie uczestnictwa w Grze,
 - e) ponosi pełną odpowiedzialność odszkodowawczą za przestrzeganie Regulaminu przez Uczestników solidarnie z Uczestnikami,
 - f) w przypadku Klientów będących Konsumentami – ma świadomość, że złożenie przez niego Rezerwacji jest równoznaczne ze złożeniem oferty na zawarcie Umowy z obowiązkiem zapłaty, a w przypadku zaakceptowania oferty przez Organizatora będzie zobowiązany do zapłaty wynagrodzenia na warunkach wynikających z Rezerwacji,
 - g) w przypadku zmiany okoliczności, o których mowa w niniejszym ustępie, jest zobowiązany do niezwłocznego poinformowania Organizatora o ich zaistnieniu, w każdym przypadku nie później niż 24 godziny przed rozpoczęciem Gry, w przeciwnym wypadku wszelkie negatywne konsekwencje, w tym wypowiedzenie Umowy ze skutkiem natychmiastowym przez Organizatora, obciążają Klienta, co nie uchybia prawu Organizatora do wypowiedzenia Umowy ze skutkiem natychmiastowym z uwagi na zaistnienie okoliczności uniemożliwiających wykonanie Umowy na dotychczasowych warunkach.
7. Po dokonaniu Rezerwacji, w przeciagu 1 godziny od chwili jej złożenia, Klient zobowiązany jest do opłacenia zadatku w wysokości 50% od ostatecznej ceny zamówionej usługi – o ile wcześniej nie dokonał już płatności w pełnej wysokości za zamawianą usługę (np. szybkim przelewem). Brak opłacenia zadatku, we wskazanym powyżej terminie, może skutkować anulowaniem przez Organizatora Rezerwacji dokonanej przez Klienta. Rezerwując Pokój poprzez stronę portal LockMe Klient zobowiązany jest do płatności 100% wartości rezerwacji. W przypadku płatności voucherem, Klient jest zobowiązany do podania numeru vouchera i nazwy dostawcy.
- a) Po złożeniu rezerwacji zgodnie z ust. 4 i dokonania płatności zadatku zgodnie z ust. 7 (o ile wcześniej nie dokonano płatności w pełnej wysokości za zamawianą usługę), Klient otrzyma drogą mailową (na adres podany podczas Rezerwacji), maila potwierdzającego rezerwację,
 - b) po wybraniu płatności gotówką lub voucherem – Klient otrzyma drogą mailową (na adres podany podczas Rezerwacji), maila potwierdzającego Rezerwację.
- Mail potwierdzający Rezerwację stanowi oświadczenie Organizatora o przyjęciu oferty Klienta i z chwilą jego otrzymania przez Klienta zostaje zawarta Umowa. Przyjęcie przez Organizatora Rezerwacji jest warunkiem niezbędnym do skorzystania z Gry. W razie nieotrzymania wiadomości mailowej od Organizatora potwierdzającej złożenie Rezerwacji, Klient ma obowiązek niezwłocznego skontaktowania się z Organizatorem w celu zakończenia procesu Rezerwacji, w przeciwnym wypadku Rezerwacja nie zostaje złożona, a w celu zawarcia Umowy Klient będzie zobowiązany do ponownego przeprowadzenia procesu Rezerwacji. Do czasu zawarcia Umowy Organizator nie ponosi odpowiedzialności za brak dostępności wybranych przez Klienta terminów Gry i Pokoi.
8. W przypadku Rezerwacji mailowej, telefonicznej lub osobistej przedstawiciel Organizatora ma prawo skontaktowania się telefonicznie z Klientem w celu zakończenia procesu Rezerwacji.
9. Organizator zastrzega sobie prawo do odmowy potwierdzenia Rezerwacji w szczególnych przypadkach, albo do odstąpienia od Umowy, w przypadkach:
- a) błędów systemów rezerwacyjnych oraz systemów płatności,
 - b) dokonania Rezerwacji przez osoby, które w przeszłości zostały usunięte z Lokalu, awanturowały się, były agresywne lub dokonały jakichkolwiek zniszczeń w Pokoju lub Lokalu w związku lub podczas uczestnictwa w Grze.

W takich przypadkach Organizator niezwłocznie kontaktuje się z Klientem na adres mailowy lub numer telefonu podany podczas Rezerwacji. Odstąpienie od Umowy w przypadkach wskazanych powyżej może być dokonane w terminie 14 dni od momentu dowiedzenia się przez Organizatora o podstawie odstąpienia oraz może być dokonane w dowolnej formie (np. mailowej, pisemnej, telefonicznej).

10. Organizator ma prawo odmówić wstępu do Lokalu lub Pokoju osobie, która w przeszłości awanturowała się, była agresywna lub dokonała jakichkolwiek zniszczeń w Pokoju lub Lokalu w związku lub podczas uczestnictwa w Grze.
11. Niepotwierdzenie przez Organizatora rezerwacji mailowo lub telefonicznie lub/i podanie nieprawidłowego numeru telefonu może skutkować odwołaniem Rezerwacji przez Organizatora. W takiej sytuacji Umowa nie zostaje zawarta.
12. Rezerwację można odwołać mailowo (za pośrednictwem linka znajdującego się w mailu potwierdzającym rezerwację), telefonicznie bądź osobiście.
13. W przypadku dodania dodatkowych Uczestników po dokonaniu Rezerwacji, na Kliencie spoczywa odpowiedzialność za to, że wszyscy Uczestnicy wyrażają zgodę na warunki świadczenia usług wynikające z Regulaminu i zapoznali się z istotnymi warunkami Rezerwacji oraz z Polityką Prywatności Organizatora.
14. Dokonanie Rezerwacji jest jednoznaczne z oświadczeniem, że Klient oraz Uczestnicy zapoznali się z opisem Pokoi oraz nie będą rościli żadnych pretensji ze względu na wystrój, atmosferę i rekwizyty znajdujące się w Pokoju.
15. Osoba dokonująca rezerwacji zobowiązana jest na pierwsze wezwanie Organizatora wskazać dane osobowe (tj. imię, nazwisko, nr PESEL oraz adres zamieszkania każdego Uczestnika, który według wiedzy Organizatora dokonał zniszczeń w Pokoju lub w Lokalu), pod rygorem zapłaty kary umownej na rzecz Organizatora w wysokości 1000 zł za każdy stwierdzony przypadek niewykonania albo nienależytego wykonania tego zobowiązania.
16. Klientowi przysługuje zwrot wynagrodzenia za wykonanie Umowy (opłaty za Grę), w tym zadatku, wyłącznie wtedy, jeśli Rezerwacja zostanie odwołana najpóźniej 24 godziny przed Grą (do tego czasu oświadczenie Klienta o odwołaniu Rezerwacji musi dotrzeć do Organizatora). W pozostałych przypadkach Klient jest zobowiązany do uiszczenia pełnej opłaty za Grę (jeżeli uprzednio nie dokonał opłaty). W przypadku odwołania Rezerwacji później niż na 24 godziny przed Grą Organizator nie przysługuje zwrot uiszczanego wynagrodzenia (również w sytuacji rezerwacji poprzez portal LockMe), a Organizator ma prawo zaliczyć wpłacony przez Klienta zadatek na poczet wynagrodzenia za zamówioną usługę (Organizator nie ma obowiązku jego zwrotu).
17. W przypadku dokonania Rezerwacji później niż na 24 godziny przed Grą (która została potwierdzona przez Organizatora) oraz wybrania jako sposobu płatności gotówki lub vouchera w Lokalu oraz braku pojawienia się Klienta na wybraną Grę, Klient zobowiązany jest do dokonania na rzecz Organizatora pełnej kwoty wynagrodzenia za dokonaną Rezerwację. W takiej sytuacji Organizator ma prawo zaliczyć wpłacony przez Klienta zadatek na poczet wynagrodzenia za Grę (Organizator nie ma obowiązku jego zwrotu).

§ 5

Zasady Gry oraz korzystania z Pokoju

1. Gra polega na rozwiązywaniu zagadek logiczno-zręcznościowych. Zadaniem Uczestników jest wydostanie się z Pokoju w określonym czasie. Czas trwania Gry w Pokoju podany jest dla każdego z Pokoi w Witrynie (według stanu aktualnego w chwili zawierania Umowy). Po upływie tego czasu Gra zostaje zakończona, a Uczestnicy zobowiązani są do opuszczenia Pokoju.

2. Gra przeznaczona jest dla grup złożonych z liczby Uczestników w przedziale podanym (według stanu aktualnego w chwili zawierania Umowy) dla konkretnego Pokoju w Witrynie. Nie jest możliwe zwiększenie maksymalnej, ponad wskazaną zgodnie ze zdaniem poprzedzającym, liczby Uczestników w jednym Pokoju. Organizator zastrzega sobie prawo do odmowy wykonania Umowy w stosunku do większej niż dopuszczalna dla danego Pokoju liczba osób, tj. nieudostępnienia Pokoju tym osobom w ramach realizacji Umowy, bez ponoszenia z tego tytułu konsekwencji prawnych lub ekonomicznych przez Organizatora (np. braku obowiązku zwrotu opłaty za Grę).
3. W trakcie gry Uczestnicy mają kontakt z Animatorem, z którym mogą się kontaktować Animator widzi obraz i słyszy dźwięk za pośrednictwem monitoringu zainstalowanego w Pokoju).
4. W wybranych Pokojach może przebywać lub pojawić się Aktor, który w trakcie Gry ma prawo dotykać Uczestników gry i z nimi rozmawiać. Zabronione jest dotykanie Aktora przez Uczestników.
5. Po spełnieniu pozostałych warunków przewidzianych w Regulaminie, w Grze mogą brać udział samodzielnie:
 - a) osoby, które ukończyły 16. Rok Życia.
 - b) osoby, które ukończyły 13. Rok Życia, a nie ukończyły 16. Roku Życia, mogą wziąć udział w Grze, w przypadku nadzoru przez osobę pełnoletnią, będącą ich opiekunem, przebywającą co najmniej na terenie Lokalu (np. w poczekalni/recepcji);
 - c) osoby, które nie ukończyły 13. Roku Życia, mogą wziąć udział w Grze wyłącznie w przypadku bezpośredniego uczestniczenia w niej także osoby pełnoletniej, będącej opiekunem.
6. Za zachowanie Uczestników, którzy nie są pełnoletni, w tym za poczynione przez nich szkody odpowiadają opiekunowie/przedstawiciele prawni tych Uczestników.
7. Uczestnicy nie otrzymają zwrotu wynagrodzenia za wykonanie Umowy (opłaty za Grę) w sytuacji wcześniejszego przerwania Gry na życzenie któregoś z Uczestników lub całej grupy.
8. Przedstawiciel Organizatora posiada prawo przerwania Gry (tj. wypowiedzenia Umowy ze skutkiem natychmiastowym), w następujących przypadkach:
 - a) jeśli zachowanie Uczestników narusza zasady przyzwoitości, dobrych obyczajów lub współżycia społecznego – pomimo jednokrotnego upomnienia,
 - b) w razie niebezpieczeństwa zagrażającego Uczestnikom,
 - c) gdy Uczestnicy gry używają telefonów komórkowych, latarek innych niż udostępnionych przez Organizatora lub aparatów fotograficznych,
 - d) w razie nieprzestrzegania przez Uczestnika Regulaminu lub zasad gry,
 - e) w razie niszczenia lub innego niedozwolonego użytkowania Pokoju lub jego wyposażenia,
 - f) w razie niestosowania się Uczestnika do poleceń Animatora lub innego przedstawiciela Organizatora,
 - g) podejrzenia znajdowania się któregoś z Uczestników pod wpływem alkoholu lub środków odurzających,
 - h) wulgarnego i/lub agresywnego zachowania Uczestnika, w tym zagrażającego bezpieczeństwu innych osób przebywających w Lokalu lub zagrażającego mieniu Organizatora.
9. Przerwanie Gry z powodów, o których mowa w ust. 8 nie powoduje dla Organizatora jakichkolwiek negatywnych konsekwencji prawnych lub ekonomicznych, w szczególności Organizator nie ma obowiązku zwrotu wynagrodzenia za wykonanie Umowy (opłaty za Grę). W takim przypadku, Klient oraz Uczestnicy zobowiązują się nie udostępniać w serwisie LockMe oraz Google negatywnych opinii na temat Organizatora, pod rygorem obowiązku zapłaty kary umownej na rzecz Organizatora w wysokości 50 zł za każdy stwierdzony przypadek nienależytego wykonania tego zobowiązania. Klient i Uczestnicy ponoszą solidarną odpowiedzialność za zapłatę ww. kary umownej na rzecz Organizatora.

10. Uczestnicy zobowiązują się do dbania o przedmioty i meble tworzące wystrój Pokoi.
11. Klient oraz Uczestnicy ponoszą solidarną pełną odpowiedzialność za wyposażenie Pokoju i wszelkie wyrządzone w związku z ich działaniami lub zaniechaniami szkody, w tym szkody na osobach innych Uczestników. Organizator może zażądać zapłaty za wyrządzone przez Uczestników szkody materialne, w ustalonej przez siebie wysokości, niezależnie od tego czy działania lub zaniechania Uczestników były zawinione czy też nie.
12. W niektórych Pokojach znajdują się kable doprowadzające sygnały lub zasilanie do Pokoju (które są prawdziwe i nie stanowią elementów wystroju Pokoi) – nie można ich dotykać podczas Gry.
13. Udział w Grze nie wymaga używania siły fizycznej. Zabrania się zachowań związanych z użyciem siły takich jak: kopanie, szarpanie, uderzanie lub inne agresywne zachowania prowadzące do zniszczenia rekwizytów, scenografii i innych elementów wyposażenia Pokoi.
14. W przypadku jakiegokolwiek zagrożenia, osoby przebywające w pomieszczeniach Lokalu, powinny niezwłocznie skontaktować się z przedstawicielem Organizatora oraz udać się do najbliższego wyjścia ewakuacyjnego.
15. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za wyniki w trakcie Gry straty w mieniu i uszczerbki na zdrowiu osób, które nie przestrzegają podstawowych zasad bezpieczeństwa. Dotyczy to m.in. wchodzenia na meble, kopania rekwizytów stanowiących wyposażenie Pokoju, przekraczania taśm wydzielających przestrzeń pokoju, wkładania palców rąk/narzędzi do gniazdek elektrycznych oraz innych zachowań podczas których Uczestnik naraża się na uszczerbek na zdrowiu.
16. Uczestnicy zabawy zobowiązują się do nieutrudniania i nieprzeszkadzania w Grze innym osobom korzystającym z Lokalu.
17. Ze względów bezpieczeństwa oraz ochrony roszczeń Stron, w Lokalu, w tym w Pokojach, zainstalowany jest monitoring. W przestrzeni Lokalu (recepcja, hol) oraz w Pokojach znajduje się monitoring wizyjny oraz audio, przy czym w Pokojach kanały łączności audio i wideo są zainstalowane w szczególności w celach realizacji Umowy (komunikacja obsługi Organizatora z Uczestnikami).
18. W przypadkach uzasadnionych (np. wyczuwalna woń alkoholu, agresywne zachowanie Uczestnika) Przedstawiciel Organizatora ma prawo zbadać Uczestnika na obecność w jego organizmie alkoholu lub obecność środków działających podobnie do alkoholu (np. opioidy, amfetamina i jej analogi, kokaina, kannabinoidy, benzodiazepiny). W przypadku pozytywnego wyniku badania, przedstawiciel Organizatora może przerwać Grę oraz odmówić jej kontynuowania. W takim przypadku Klientowi i Uczestnikom nie przysługuje zwrot pieniędzy za Grę. Ponadto, na żądanie przedstawiciela Organizatora Klient oraz Uczestnicy zobowiązani są do niezwłocznego opuszczenia Pokoju oraz Lokalu.
19. W przypadku Klienta lub Uczestnika zachowującego się agresywnie lub stwarzającego zagrożenie zdrowia lub życia przedstawicieli Organizatora lub osób trzecich przebywających w Lokalu, przedstawiciel Organizatora ma prawo użycia gazu pieprzowego.

§ 6

Wynagrodzenie

1. Korzystanie z usług Organizatora jest płatne zgodnie z cennikiem zamieszczonym w Witrynie. Ceny podane w Witrynie są cenami brutto.
2. Płatność wynagrodzenia za realizację Umowy oraz zakup vouchera wnosi się z góry, przy czym płatność można dokonać:
 - a) gotówką - w Lokalu,

- b) przelewem bankowym – przelew bankowy na rachunek bankowy Organizatora (wyłącznie w wyjątkowych przypadkach za uprzednią zgodą Organizatora – np. w przypadku imprez firmowych),
 - c) kartą płatniczą,
 - d) voucherem – w Lokalu oraz za pośrednictwem Witryny (za wyjątkiem płatności za zakup Vouchera),
 - e) innym sposobem wynikającym z umów pomiędzy Organizatorem, a podmiotami współpracującymi z Organizatorem, w tym LockMe.
- 3. Zasady płatności określone w ust. 2 stosuje się odpowiednio również do wszelkich innych opłat na rzecz Organizatora powstałych w związku Rezerwacją, realizacją Umowy, kar, odszkodowań, usług dodatkowych świadczonych przez Organizatora.
 - 4. Szczegółowe informacje na temat akceptowalnych metod płatności znajdują się w Witrynie.

§ 7

Voucher

- 1. Organizator oferuje do nabycia bony towarowe w formie kart upominkowych, które zawierają informacje o jej wartości (voucher kwotowy) lub wskazują rodzaj Gry, z której posiadacz vouchera może skorzystać (voucher na konkretny Pokój), a także unikalny numer, datę nabycia, termin ważności oraz dane teleadresowe Organizatora („voucher”).
- 2. Zakup vouchera możliwy jest:
 - a) bezpośrednio w Lokalu – w formie karty upominkowej,
 - online za pośrednictwem Witryny – w formie dokumentu przesłanego drogą elektroniczną. Vouchery wydane są w Lokalu (w formie papierowej) lub w formie dokumentu przesłanego drogą elektroniczną do samodzielnego wydruku lub okazania obsłudze Organizatora.
- 3. Wartość vouchera kwotowego jest podana w PLN i odpowiada wartości nominalnej środków pieniężnych przekazanych w celu zakupu Vouchera przez jego nabywcę.
- 4. Voucher jest ważny 6 miesięcy, chyba że odrębne umowy lub warunki promocji stanowią inaczej.
- 5. Niewykorzystanie vouchera nie stanowi podstawy do żądania zwrotu gotówki ani jego wymiany na inne świadczenie. Za uprzednią wyraźną zgodą Organizatora, ważność vouchera może zostać przedłużona o okres wskazany przez Organizatora.

§ 8

Prawo odstąpienia od Umowy

- 1. Klient będący Konsumentem może odstąpić od Umowy w terminie 14 dni od dnia jej zawarcia, bez podawania przyczyny, poprzez złożenie stosownego oświadczenia, z zastrzeżeniem ust. 5 i 6. Do zachowania terminu odstąpienia wystarczy wysłanie przez Konsumenta do Organizatora oświadczenia o odstąpieniu przed upływem tego terminu.
- 2. Oświadczenie o odstąpieniu może być wysłane:
 - a) za pomocą tradycyjnej poczty na adres kontaktowy Organizatora wskazany w § 2 Regulaminu,
 - b) drogą elektroniczną poprzez przesłanie oświadczenia na adres e-mail Organizatora wskazany w § 2 Regulaminu.
- 3. Konsument może skorzystać z wzoru oświadczenia o odstąpieniu od Umowy stanowiącego załącznik nr 1 do Regulaminu.

4. W przypadku skorzystania przez Konsumenta z prawa do odstąpienia od Umowy po rozpoczęciu wykonania Umowy, Konsument ma obowiązek zapłaty za świadczenia spełnione do chwili złożenia oświadczenia o odstąpieniu (proporcjonalnie do zakresu spełnionego przez Organizatora świadczenia).
5. Zgodnie z ustawą z dnia 30 maja 2014 r. o prawach konsumenta (art. 38 pkt. 12 ustawy), w przypadku dokonania Rezerwacji Pokoju na wskazaną przez Klienta datę i godzinę, Uczestnikowi nie przysługuje prawo odstąpienia od Umowy.
6. W przypadku gdy Umowa została w całości wykonana, a Konsument wyraził zgodę na jej wykonanie przed upływem terminu, o którym mowa w ust. 1, Konsumentowi nie przysługuje prawo do odstąpienia od Umowy.
7. W przypadku złożenia przez Konsumenta oświadczenia o odstąpieniu w formie elektronicznej, Organizator prześle niezwłocznie Konsumentowi na trwałym nośniku (np. w formie korespondencji elektronicznej), potwierdzenie otrzymania oświadczenia o odstąpieniu złożonego w ww. sposób.
8. W przypadku odstąpienia od Umowy, uważa się ją za niezawartą.
9. W przypadku uiszczenia przez Konsumenta wynagrodzenia z góry za realizację Umowy, uiszczone przez Konsumenta płatności podlegają zwrotowi (z wyjątkiem dodatkowych kosztów wynikających z wybranego przez Konsumenta sposobu dostarczenia usługi/produktu innego niż najtańszy zwykły sposób dostarczenia oferowany przez Organizatora), z zastrzeżeniem ustępów poprzedzających. Zwrot nastąpi w terminie do 14 dni od dnia otrzymania oświadczenia o odstąpieniu od Umowy przy użyciu takich samych sposobów płatności, jakie zostały przez Konsumenta użyte w pierwotnej transakcji, chyba że co innego wynika z oświadczenia o odstąpieniu.
10. Postanowienia niniejszego paragrafu stosuje się odpowiednio do umowy o zakup vouchera na odległość.
11. Przepisy dotyczące Konsumenta zawarte w niniejszym paragrafie dotyczące odstąpienia od Umowy stosuje się również do Przedsiębiorcy na prawach konsumenta.

§ 9

Reklamacje

1. Organizator zobowiązuje się do należytego wykonania Umowy. Organizator jest odpowiedzialny za zgodność świadczenia z Umową. Organizator nie udziela gwarancji na świadczone usługi.
2. W przypadku braku zgodności świadczenia z Umową Klientowi będącemu Konsumentem przysługują uprawnienia określone w rozdziale 5A ustawy z dnia 30 maja 2014 r. o prawach konsumenta. W takiej sytuacji nie stosuje się przepisów księgi trzeciej tytułu XI działu II ustawy z dnia 23 kwietnia 1964 r. - Kodeks cywilny, tj. przepisów o rękojmi określonych w Kodeksie cywilnym. Jeżeli Klientem jest Przedsiębiorca strony wyłączają odpowiedzialność Organizatora z tytułu rękojmi.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za brak zgodności świadczenia z Umową w zakresie, jeżeli Konsument, najpóźniej w chwili zawarcia Umowy, został wyraźnie poinformowany, że konkretna cecha świadczenia odbiega od wymogów zgodności z Umową, oraz wyraźnie i odrębnie zaakceptował brak konkretnej cechy świadczenia.
4. Reklamacje Uczestnik może składać w formie elektronicznej na adres poczty elektronicznej wskazany w § 2 Regulaminu.
5. Prawidłowo złożona reklamacja powinna zawierać co najmniej następujące dane:
 - a) imię i nazwisko reklamującego,
 - b) adres poczty elektronicznej,

- c) przedmiot reklamacji,
 - d) okoliczności uzasadniające reklamację,
 - e) żądanie Konsumenta w związku ze złożoną reklamacją.
5. Organizator ustosunkuje się do reklamacji niezwłocznie, nie później niż w terminie 14 dni od jej otrzymania, a jeśli nie zrobi tego w tym terminie, uważa się, że żądanie Konsumenta uznał za uzasadnione. Odpowiedź na reklamację Organizator przekazuje Konsumentowi na papierze lub innym trwałym nośniku (np. w formie korespondencji elektronicznej).
6. Przepisy dotyczące Konsumenta zawarte w niniejszym paragrafie (dotyczące roszczeń Konsumenta w przypadku braku zgodności świadczenia z Umową) stosuje się również do Przedsiębiorcy na prawach konsumenta.

§ 10

Eventy

1. Warunki realizacji eventów typu: imprezy firmowe, organizacja urodzin, wyjścia klasowe, wieczory kawalerskie i panieńskie, są uzgadniane indywidualnie z Organizatorem. W szczególności w takich sytuacjach Strony ustalają indywidualnie warunki cenowe świadczonych przez Organizatora usług, a także możliwe do realizacji przez Organizatora dodatkowe usługi (np. dostępny catering). Do realizacji eventów nie mają zastosowania ceny z cennika udostępnionego w Witrynie, chyba że zostanie to w sposób wyraźny ustalony pomiędzy stronami.
2. O ile nic nie będzie wynikało z indywidualnych ustaleń z Organizatorem do eventów mają zastosowanie postanowienia niniejszego Regulaminu.
3. W celu uzgodnienia indywidualnych warunków realizacji eventu, należy skontaktować się z Organizatorem zgodnie z danymi kontaktowymi określonymi w § 2 Regulaminu.

§ 11

Dane osobowe

1. W stosunku do Uczestników oraz Klientów będących osobami fizycznymi, Organizator jest administratorem danych osobowych w rozumieniu powszechnie obowiązujących przepisów prawa.
2. Postanowienia dotyczące przetwarzania danych osobowych Uczestników oraz Klientów będących osobami fizycznymi oraz wykorzystania plików cookies zawarte są w Polityce Prywatności.

§ 12

Wymagania techniczne niezbędne przy dokonywaniu Rezerwacji za pośrednictwem Witryny

1. Minimalne wymagania techniczne umożliwiające dokonanie Rezerwacji, w tym innych usług świadczonych drogą elektroniczną za pośrednictwem Witryny to:
 - 1) posiadanie aktywnego połączenia z siecią Internet; łącze internetowe o przepustowości co najmniej 1MB/s, oraz
 - 2) posiadanie przeglądarki internetowej w wersji co najmniej Internet Explorer 11 lub Chrome 70 lub FireFox 60 lub Opera 55 lub Microsoft Edge 44 lub ich nowszych wersji, z włączoną obsługą języka Javascript, akceptującą pliki „Cookies” oraz,
 - 3) posiadanie ekranu z minimalną rozdzielczością 360x640.
2. W celu dokonania Rezerwacji za pośrednictwem Witryny oraz w celu korzystania z usług świadczonych drogą elektroniczną dostępnych w Witrynie, konieczne jest posiadanie przez Klienta aktywnego konta poczty elektronicznej.

3. Organizator informuje, że stosuje mechanizm plików "Cookies", które podczas korzystania przez Klientów z Witryny, zapisywane są przez serwer Organizatora na dysku twardym urządzenia końcowego Klienta. Stosowanie plików "Cookies" ma na celu poprawne działanie strony internetowej Organizatora na urządzeniach końcowych Klientów. Mechanizm ten nie niszczy urządzenia końcowego Klienta oraz nie powoduje zmian konfiguracyjnych w urządzeniach końcowych Klientów ani w oprogramowaniu zainstalowanym na tych urządzeniach. Każdy Klient może wyłączyć mechanizm „Cookies” w przeglądarce internetowej swojego urządzenia końcowego. Organizator wskazuje, że wyłączenie „Cookies” może jednak spowodować utrudnienia lub uniemożliwić korzystanie z Witryny.
4. Organizator oświadcza, iż publiczny charakter sieci Internet i korzystanie z usług świadczonych drogą elektroniczną wiązać może się z zagrożeniem pozyskania i modyfikowania danych Klientów przez osoby nieuprawnione, dlatego Klienci powinni stosować właściwe środki techniczne, które zminimalizują wskazane wyżej zagrożenia. W szczególności powinni stosować programy antywirusowe i chroniące tożsamość korzystających z sieci Internet.

§ 13

Pozasądowe sposoby rozstrzygania sporów

1. Organizator informuje Klienta będącego Konsumentem o możliwości skorzystania z pozasądowych sposobów rozpatrywania reklamacji i dochodzenia roszczeń. Zasady dostępu do tych procedur dostępne są w siedzibach lub na stronach internetowych podmiotów uprawnionych do pozasądowego rozpatrywania sporów. Mogą nimi być w szczególności rzecznicy praw konsumenta lub Wojewódzkie Inspektoraty Inspekcji Handlowej, których lista jest dostępna na stronie internetowej Urzędu Ochrony Konkurencji i Konsumentów http://www.uokik.gov.pl/pozasadowe_rozwiazywanie_sporow_konsumentkich.php.
2. Między innymi, Konsument ma możliwość:
 - a) zwrócenia się do stałego polubownego sądu konsumenckiego z wnioskiem o rozstrzygnięcie sporu wynikłego z zawartej umowy,
 - b) zwrócenia się do wojewódzkiego inspektora Inspekcji Handlowej z wnioskiem o wszczęcie postępowania mediacyjnego w sprawie polubownego zakończenia sporu między Organizatorem a Konsumentem,
 - c) skorzystania z pomocy powiatowego (miejskiego) rzecznika praw konsumenta lub organizacji społecznej, do której statutowych zadań należy ochrona konsumentów.Bardziej szczegółowych informacji na temat pozasądowych sposobów rozpatrywania reklamacji i dochodzenia roszczeń, Konsument może szukać na stronie internetowej <http://www.uokik.gov.pl>.
3. Konsument może również skorzystać z platformy ODR, która dostępna jest pod adresem <http://ec.europa.eu/consumers/odr>. Platforma służy rozstrzyganiu sporów pomiędzy konsumentami i przedsiębiorcami dążącymi do pozasądowego rozstrzygnięcia sporu dotyczącego zobowiązań umownych wynikających z internetowej umowy sprzedaży lub umowy o świadczenie usług.
4. Przepisy dotyczące Konsumenta zawarte w niniejszym paragrafie stosuje się również do Przedsiębiorcy na prawach konsumenta.

§ 14

Zmiana Regulaminu

1. Z zastrzeżeniem ustępów następnych, Organizator zastrzega sobie możliwość uzupełnienia lub zmiany Regulaminu w każdym czasie bez konieczności podawania przyczyny, które to uzupełnienia

- lub zmiany Regulaminu będą ogłaszane przez Organizatora w Witrynie z podaną datą publikacji i obowiązywać będą od dnia ich ogłoszenia.
2. W stosunkach pomiędzy Organizatorem a Konsumentami, Organizator zastrzega sobie prawo do dokonania uzupełnienia lub zmiany Regulaminu z ważnych przyczyn. Przez ważne przyczyny rozumie się:
- a) wydania przez sąd powszechny orzeczenia lub wydania przez organ państwowy decyzji skutkującej koniecznością zmiany Regulaminu,
 - b) zmiany powszechnie obowiązujących przepisów prawa, zmiana interpretacji powyższych przepisów prawa wskutek orzeczeń sądów, decyzji, rekomendacji lub zaleceń właściwych w danym zakresie urzędów lub organów,
 - c) zmiana sposobu świadczenia usług spowodowana wyłącznie względami technicznymi lub technologicznymi (w szczególności aktualizacji wymagań technicznych wskazanych w Regulaminie),
 - d) zmiana zakresu lub sposobu świadczenia usług, do których stosują się zapisy Regulaminu, poprzez wprowadzenie nowych, modyfikację lub wycofanie przez Organizatora dotychczasowych funkcjonalności lub usług objętych Regulaminem;
 - e) istotnej zmiany sytuacji rynkowej w zakresie działalności prowadzonej przez Organizatora
 - f) konieczność poprawy przez Organizatora bezpieczeństwa, funkcjonalności lub poziomu ochrony danych osobowych,
 - g) rozszerzenia bądź ulepszenia funkcjonalności Witryny lub rezygnacji z udostępniania niektórych funkcjonalności w ramach Witryny,
 - h) zmiany w wymaganiach instytucji płatniczych, z którymi współpracuje Organizator w związku z realizacją Umowy lub innych usług świadczonych przez Organizatora,
 - i) zmian w przedmiocie prowadzonej przez Organizatora działalności (jej rozszerzenie lub ograniczenie), przy czym Klientowi, który nie akceptuje zmian Regulaminu przysługuje prawo do rozwiązania Umowy.
3. Uzupełnienia lub zmiany Regulaminu nie będą w żaden sposób naruszać praw nabytych i obowiązków Klientów przed dniem wejścia w życie zmian Regulaminu, w szczególności zmiany Regulaminu nie będą miały wpływu na już zawarte, realizowane lub wykonane Umowy.
4. W przypadku braku akceptacji treści nowego Regulaminu Klient ma prawo w każdym czasie wypowiedzieć Umowę poprzez złożenie Organizatorowi stosownego oświadczenia woli. Rezerwacje i Umowy zawarte przed wejściem w życie zmian Regulaminu są realizowane według dotychczasowych postanowień Regulaminu.
5. Sprostowania oczywistych omyłek pisarskich, rachunkowych i innych oczywistych błędów, nie stanowią zmiany Regulaminu i mogą być wprowadzane w każdym czasie.
6. Konsument może zwrócić się do Organizatora o indywidualne uzgodnienie poszczególnych postanowień Regulaminu. W razie odmowy ze strony Organizatora, skorzystanie z Gry przez Konsumenta jest możliwe wyłącznie po zaakceptowaniu przez niego Regulaminu w brzmieniu dotychczasowym.
7. Organizator nie stosuje kodeksów dobrych praktyk.
8. Przepisy dotyczące Konsumenta zawarte w niniejszym paragrafie stosuje się również do Przedsiębiorcy na prawach konsumenta.

§ 15

Postanowienia końcowe

1. Organizator ponosi odpowiedzialność z tytułu niewykonania lub nienależytego wykonania Umowy oraz umów o świadczenie usług drogą elektroniczną, lecz w przypadku ww. umów zawieranych z

Klientami będącymi Przedsiębiorcami w rozumieniu właściwych przepisów Organizator ponosi odpowiedzialność tylko w przypadku umyślnego wyrządzenia szkody i w granicach rzeczywiście poniesionych strat przez Klienta będącego Przedsiębiorcą do wysokości nie przekraczającej wysokości zapłaconego Organizatorowi przez Przedsiębiorcę wynagrodzenia z tytułu Umowy.

2. W przypadku gdyby którekolwiek z postanowień Regulaminu lub Umowy okazało się nieważne lub nieskuteczne, nie wpływa to na ważność ani skuteczność pozostałych postanowień Umowy lub Regulaminu, zaś strony postanawiają zastąpić postanowienie nieważne lub nieskuteczne postanowieniem, które najbliżej oddaje sens gospodarczy postanowienia nieważnego lub nieskutecznego.
3. W przypadku gdyby Regulamin lub Umowa zawierały postanowienia mniej korzystne dla Konsumenta niż bezwzględnie wiążące przepisy prawa, postanowienia te są nieważne, a w ich miejsce stosuje się odpowiednie bezwzględnie obowiązujące przepisy prawa, przy czym nawet w przypadku uznania takiego postanowienia za nieważne, pozostałe postanowienia Umowy lub Regulaminu wiążą Konsumenta.
4. Strony poddają wszelkie spory wynikające z zawartej przez strony Umowy lub stosowanego Regulaminu pod rozstrzygnięcie sądowni właściwemu ze względu na siedzibę Organizatora, co nie uchybia prawom Konsumenta do wytoczenia powództwa zgodnie z postanowieniami powszechnie obowiązujących przepisów prawa.
5. Przepisy dotyczące Konsumenta zawarte w niniejszym paragrafie stosuje się również do Przedsiębiorcy na prawach konsumenta.
6. Regulamin wchodzi w życie z dniem publikacji w Witrynie Organizatora.
7. W zakresie nieuregulowanym w niniejszym regulaminie odpowiednie zastosowanie mają przepisy Kodeksu Cywilnego.

Data, podpis